

Wiesław Bator  
(Kraków)

## OBRAZ ŚWIATA W DAWNYCH WIERZENIACH WĘGIERSKICH

Węgrzy, czyli Madziarzy, są jednym z najoryginalniejszych narodów Europy Środkowej, a ich bogate dzieje są prawdziwym spotkaniem stepowego Wschodu z zurbanizowanym Zachodem. Niegdyś, północnoeuroazjatycki lud łowców koczujący na granicy tajgi i stepów został porwany przez falę turańskich pasterzy konnych i jako jedyny z ludów ugrofińskich przystosował się do życia stepowego. W IX i X wieku, wykorzystując dobrą koniunkturę polityczną, Węgrzy najechali Europę, osiągając najdalszy zasięg penetracji ze wszystkich ludów koczowniczych, jakie żyły przed nim lub dotarły po nich (docierali bowiem aż do Półwyspu Iberyjskiego). Jako jedyny z ludów stepowych zdołali opanować znaczną część Europy Środkowej, stworzyć potężne państwo i zachować swoją odrębność etniczną. Choć we wczesnym średniowieczu gwałtownie opierali się chrześcijaństwu, przyjąwszy nową religię, stali się następnie jej zagorzałymi obrońcami, zmagając się z osmańską Turcją.

Mitologię węgierską odtwarzamy dziś w oparciu o:

- a) dane o ludach uralskich (archeologia, historia, folklor, dzień dzisiejszy), które dostarczają nam materiału do odtwarzania kosmogonii dawnych Węgrów,
- b) elementy mitologii w baśniach (*mése*) zawierające: obraz świata, system wartości, postacie dawnego panteonu,
- c) elementy dawnych wierzeń zawartych w średniowiecznych kronikach (*monda*) zawierających materiały aitiologiczne, o pochodzeniu Węgrów, oraz ideologię totemiczną,
- d) elementy mitologii w opowieściach historycznych (*történet*) zawierających wszystkie wymienione wątki i motywy, a będące ciekawym przykładem mitologizacji historii.

Badanie mitów madziarskich napotyka jednak wiele trudności. Wymieńmy tylko: fragmentaryczność zachowanych elementów, trudności odróżniania wątków rodzimych od obcych, trudności oddzielenia idei chrześcijańskich od pogańskich oraz problemy z turkomaniami, uralomaniami i szamanomaniami.

Pomimo tego pozostałości prastarych pogańskich wierzeń są do dziś bardzo silne i stały się nieodłączną częścią madziarskiej świadomości narodowej. Wyrazem jej jest szczególnego rodzaju mitologia przekazywana przez typ baśni magicznych zwany *mése*. Utwory te ukazują oryginalny obraz świata i krain fantastycznych złożony ze starych euroazjatyckich wierzeń o kradzieży i odzyskaniu słońca, szamańskich inicjacji w fantastycznych zaświatach i przekonaniach o istnieniu Drzewa Sięgającego Nieba, duali-

stycznej wizji walki światła z ciemnością, turańskich legend o poszukiwaniu cudownych rumaków, dalekowschodnich wyobrażeń smoków jako władców żywiołów, zmieniających dowolnie kształty, i podań o cudownej krainie Zachodu, która łączy w sobie elementy przyniesione ze Wschodu (chińska kraina bogini *Si Wang Mu*) z zachodnim, celtyckim wyobrażeniem wyspy szczęścia (*Avalon*). Jedno jest pewne: węgierski obraz świata przyciąga dziś religioznawców, którzy widzą w nim rzadki w tej części Europy żywy skansen prastarego euroazjatyckiego szamanizmu oraz idealne pole do śledzenia powstawania mitologii (gdyż mity węgierskie wciąż się przekształcają i wzbogacają o nowe elementy).

Tradycyjny węgierski obraz świata ujmuje ziemię jako lekko wypukłą tarczę otoczoną pasmem Żelaznych Gór i obręczą oceanu (*Óperencias Tenger*). Pośrodku tej tarczy wyrasta olbrzymie drzewo (*égig érő fa*), które sięga sporządzonego ze złota sklepienia i wybijając w nim otwór, dochodzi do siedziby Boga Węgrów (*Magyar Isten*). Za górami i oceanem znajduje się kraina szczęścia (*boldog mas-vilag*), identyfikowana z krajem nimf, leżąca na zachodniej wyspie lub zachodniej gałęzi wspomnianego drzewa, dalej kraj diabła, a wreszcie koniec świata, gdzie kurtyna niebios styka się z ziemią. Przed końcem świata mieszka trzech królów: 600-letni, 800-letni i 1000-letni (trzy krainy, gdzie *mar madár se jár*, „nie dociera nawet ptak”). Nad brzegiem oceanu mieszka także przewoźnik, który przewoził dusze bohaterów na rajską wyspę.

W wyobrażeniach przestrzennych kosmos dzielił się na: „świat dolny” (*alsó világ*), „środkowy” (*középső világ*) i „górnym” (*felső vilag*) połączone wspomnianym już Drzewem Sięgającym Nieba.

Ciekawostką węgierskiego obrazu świata jest jego orientacja geograficzna związana z określonymi kolorami i symbolami zwierzęcymi, które mają swe analogie w dalekich Chinach. Wschód, to górski kraj smoków, a jego symbolem jest niebieski smok. Zachód, to równinny kraj nimf, z symbolicznym białym lwem, który odpowiada chińskiemu białemu tygrysowi. Południe jest krajem ognia, wyobrażanym przez czerwonego gryfa, który odpowiada chińskiemu feniksowi, północ zaś to niebieski kraj wichrów, symbolizowany przez prastarą jędzę wiatrów, której wygląd nasuwa pewne skojarzenia z chińskim żółwiem.

Nie ulega jednak wątpliwości, że najpopularniejszym pojęciem węgierskiego mitycznego widzenia świata jest Kraina Nimf (*Tünderország*). W baśniach przedstawiana jako rządzona przez królową, ciepła i jasna, dobrze nawodniona, płaska kraina, leśna lub stepowa, zamieszkała przez nimfy (*tünderek*) i dusze zwierząt. Węgierska geografia fantastyczna lokalizuje Krainę Nimf na zachodnim konarze Drzewa Sięgającego Nieba lub na skrajnie zachodniej wyspie oceanu otaczającego ziemski świat. Władcy tego państwa (*Tünderkiraly*) mieszka we wspaniałym pałacu nad brzegiem szmaragdowego jeziora, którego wody mogą przywrócić życie umarłym. Posiada też w swoim ogrodzie cudowne owoce przywracające młodość (powszechny motyw od Irlandii po Chiny). W stajni królowej znajdują się trzy zaczarowane konie (*háromfehérló*), posiadające podwójną i dwupłciową postać (jako konie są ogierami, jako ludzie kobietami). Istoty te są też dyspozytorami pozytywnych mocy magicznych, którymi wspierają herosów w walce ze złem (jednym z nich jest np. magiczny kociol odrodzenia).

Mieszkańcy Krainy Nimf są także identyfikowani z gwiazdami, a te z kolei z duchami poległych bohaterów. Tworzą oni swoistą armię przeznaczoną do walki ze złem, dowodzoną przez Czapę (*Chába, Csába*), syna króla Attyli.

Znacznie mniej możemy powiedzieć o dawnych węgierskich wyobrażeniach kosmogonicznych, które można jedynie odtwarzać w oparciu o materiał etnologiczny innych ludów ugrofińskich i bardzo skąpe wzmianki na ten temat w folklorze węgierskim. Wydaje się, że kolejność wydarzeń była następująca: 1) wyłonienie ziemi z pra-oceanu przez boskiego ptaka lub stworzenie z jaja złożonego przez praptaka, 2) poszerzenie pierwotnej bardzo małej ziemi przez Demiurga, 3) odepchnięcie nieba od ziemi przez Boga, który na tym zakończył aktywny udział w tworzeniu świata, 4) zrodzenie wszystkich żywych stworzeń przez Córkę Nieba, identyczną z baśniową słoneczną nimfą, 5) stworzenie człowieka z gliny przez Demiurga lub wspomnianą nimfę, przebudzenie się zła drzemiącego w otchłani niższego świata i utrata przez człowieka nieśmiertelności przez niedopatrzenie obowiązków ze strony psa, który miał go pilnować.

#### Wybrane pozycje bibliograficzne:

- Bator W., *Węgierskie zaświaty i krainy mityczne* [w:] *Leksykon. Zaświaty i krainy mityczne*, praca zbiorowa pod red. M. Sacha-Piekło, Kraków 1999
- Bator W., *Drzewo Sięgające Nieba*, Kraków 1995
- Bator W., *Ojczyzna i zbawiciel z Mlecznej Drogi jako wartości węgierskiej świadomości narodowej*, Zeszyty Naukowe UJ, Studia Religio-logica, Kraków 1998
- Jankovics M., *A fa mitológiája*, Debrecen 1991
- Kandra K., *Magyar mythológiája*, Eger 1897
- Magyar Néprajzi, Lexicon*, Budapest od 1977
- Nawrocki A., *Szamanizm i Węgrzy*, Warszawa 1988
- Ortutay Gy., *A magyar folklór*, Budapest 1989
- Petőfi S., *Janosz Witeź*, Warszawa 1871
- Koń siedmionogi*, wybór A. Nawrocki, Warszawa 1980